



Klaus-Jürgen Wrede

EE

Kaupmehed ja ehitusmeistrid

Selles „Carcassonne'i“ laiendis jõuavad linnadesse kaupmehed ja ehitusmeistrid. Koguge lisapunktide saamiseks kokku kõige rohkem kaupa ja laske oma siga põllule. Ehitusmeister kiirendab teede ja linnade rajamist.

Mängulaiendi kasutamiseks vajate „Carcassonne'i“ põhimängu. Laiendit saab kombineerida teiste selle sarja laienditega.



Mängu osad ja ettevalmistus mänguks



Mängu osad

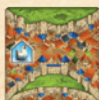
24 maastikuruutu

(märgiga )

20 kaubatähist

6 siga

6 ehitusmeistrit



19 kaubamärgiga
maastikuruutu

1 kaubamärgiga
jõeruut

20 kaubatähist



6 siga



6 ehitusmeistrit



9 kana



6 vilja



5 kangast

Ettevalmistusetapi lisategevused

Andke igale mängijale tema värvi siga ja ehitusmeister.

Pange kaubatähised mänguala kõrvale üldisesse varusse.

Kui mängite „Jõe“ minilaiendiga, segage uus jõeruut teiste jõeruutude hulka.

Segage ülejäänud uued maastikuruudud teiste maastikuruutude hulka.

Järgnevalt kirjeldame uusi mänguelemente mängu 3 tegevuse kontekstis:

1. Ruudu asetamine

2. Mängunupu asetamine

3. Punktiarvestus

Kui üksikasjalik kirjeldus puudub, kehtivad põhimängu reeglid.

Kaubatähised

1. Ruudu asetamine

2. Mängunupu asetamine

3. Punktiarvestus



Kaubamärkidega linna punktiarvestus

Kui lõpetad linna, kus on üks või mitu kaubamärki, arvutage esmalt punktid linna eest nagu tavaliselt. Seejärel saad linna **iga kaubamärgi** eest **1 samasuguse kaubatähise**. Võta need üldisest varust ja pane pildiga ülespidi enda ette lauale.



Pole oluline, kas selle linna eest saadakse punkte.



Sina kaupled selles linnas.



Lõpetasid linna. Sinine mängija saab linna eest tavapäraselt 10 punkti. Ainult sina saad 1 kanatähise ja 2 viljatähise, sest sina lõpetasid linna.

Kaubatähiste punktiarvestus

Kaubatähiste eest saab punkte lõpliku punktiarvestuse ajal.

Saad iga kaubatüübi (kana, vili, kangas) eest, mida sul on teistest mängijatest rohkem, **10 punkti**.

Viigi korral saavad kõik viigistanud mängijad **10 punkti**.



Punktid



10



0



10



Punktid



0



10



10

2 mängijaga mängu näide: saad 20 punkti ning ka sinine mängija saab 20 punkti.

2. Mängunupu asetamine



Ehitusmeisteri asetamine

Kui paned mängunupu ränduriks või rüütliks ja sinu varus on ehitusmeister, võid selle mängunupule **lisada**.

Pane ehitusmeister mängunupu kõrvale.

Ehitusmeister **ei tohi kunagi olla** objektil **üksi**. Kui ehitusmeisteriga koos asetatud mängunupp liigutatakse objektilt ära (nt punktiarvestuse ajal), tuleb ehitusmeister panna tagasi isiklikku varusse.



Ehitusmeisteri saab objektile asetada ainult koos ränduri või rüütliga. Selles näites asetad ehitusmeisteri teele koos ränduriga.

1. Ruudu asetamine

Kui paned **mõne oma järgmise mängukorra** ajal lauale maastikuruudu, mis **jätkab** teed või linna, kus sul **juba on** ehitusmeister, tõsta ehitusmeister pildiga alaspidi ruuduvirnade kõrvale (see on hiljem oluline).

Kuni su ehitusmeister on ruuduvirnade kõrval, ei ole see su varus ja sa ei saa seda mujale asetada.



Asetad  maastikuruudu, millega jätkad teed, kus sul juba on ehitusmeister. Tõsta ehitusmeister ruuduvirnade kõrvale. Su mängunupp jääb tee peale.

Märkus: pead tõstma ehitusmeisteri ruuduvirnade kõrvale ka juhul, kui jätkad ehitusmeisteri objekti ehitamist ja samal ajal ka lõpetad selle.

Lisamängukord

Kui su mängukorra lõpus on su ehitusmeister pildiga alaspidi ruuduvirnade kõrval, saad kohe **lisamängukorra**. Pane ehitusmeister tagasi **oma varusse** ja alusta uut mängukorda. Pärast seda läheb mäng edasi tavapäraselt päripäeva järjekorras.

1. Sinu ♣ mängukorra lõpus seisab su ehitusmeister ruuduvirnade kõrval. Paned ehitusmeistri tagasi oma varusse ja alustad uut mängukorda.



2. Asetad ♣ ruudu ja paned oma ehitusmeistri taas koos ühe oma mängunupuga uuele objektile.

3. Ehitusmeistri kasutamise eest ei saa veel ühte lisamängukorda, vaid sinu mängukord on sellega lõppenud.

Ettevaatust! Lisamängukorda ei saa ehitusmeistrit objektile asetades. Lisamängukorra saab ainult siis, kui ehitad edasi objekti, **kus sul juba on ehitusmeister**.

3. Punktiarvestus

Punktiarvestustele ehitusmeistril mõju puudub — punktid arvutatakse tavapäraselt. Ehitusmeister on tugevusega 0 ega lähe seega ülekaalu määramisel arvesse. Pane ehitusmeister koos mängunupuga tagasi oma varusse.

Siga

1. Ruudu asetamine

2. Mängunupu asetamine



Sea asetamine

Kui asetad talupoja ja sinu varus on siga, võid selle talupojale **lisada**. Pane siga mängunupu kõrvale.

Siga ei tohi kunagi olla põllul ükski.

Kui seaga koos asetatud talupoeg liigutatakse põllult ära (see on võimalik teiste laiendustega mängides), tuleb siga panna tagasi isiklikku varusse.



Sea saab põllule asetada ainult koos talupojaga.

3. Punktiarvestus

Sea punktiarvestus

Pärast vähemalt **1 vapiga**  linna lõpetamist ja punktiarvestust arvutatakse punktid **kõigi** sigade eest.

Saad kohe **3 punkti** iga **lõpetatud linna** eest, mis piirneb põlluga, kus sul on siga. Sigade eest punktide arvutamisel **ei ole** mängunuppude ülekaal oluline.



Lõpetati vapiga  linn. Nüüd arvutatakse punktid ka sigade eest.

Sinu seaga  põld piirneb 1 lõpetatud linnaga.

Saad  1×3 punkti.

Sinise mängija sea  ja kollase mängija seaga  põld piirneb samuti 1 lõpetatud linnaga.

Kumbki mängija saab 1×3 punkti.

Arvutage esmalt selle mängija punktid, kelle mängukord parasjagu on, seejärel jätkake päripäeva. Pärast sea eest punktide saamist **pane see tagasi oma varusse**. Võid **otsustada** samal ajal võtta põllult tagasi varusse ka seaga seotud talupoja.



Parasjagu on sinu  mängukord, seega arvustad esimesena punktid oma sea eest ning paned selle tagasi oma varusse. Pead otsustama, kas paned tagasi varusse ka oma talupoja. Otsustad jätta talupoja põllule.

Päripäeva järjekorras on nüüd sinise mängija  kord, kes tagastab varusse samuti ainult sea.

Viimasena on kollase mängija  kord, kes otsustab panna tagasi varusse nii talupoja kui sea.

Lõplikus punktiarvestuses sea eest punkte ei saa.

Siga ei võeta arvesse ka ülekaalu määramisel (selle tugevus on 0).

Erilised maastikuruudud



Teed ei lõppe sillaga. Üks tee kulgeb vasakult paremale, teine ülalt alla. Põllud sildade all **ei** jätku, sillad lahutavad neid.



Sellel ruudul lõppeb tee keset põldu.

*Väljakäiku saavad kasutada ainult
Carcassonne'i elanikud.*



Üks tee lõppeb põllu keskel, teine lõppeb kloostriga. Esimese tee lõpu ja kloostriga vahele jääv põld on ühendatud ülejäänud põlluga.

Lühiülevaade



Kaubatähised

Lõpetad linna → võta sellega seotud kaubatähised.

Lõplikus punktiarvestuses: **10 punkti** iga kaubatüübi ülekaalu eest.

Viigi korral: **10 punkti** igale viigistanud mängijale.



Ehitusmeister

Tüüp: eriotstarbeline mängunupp. **Tugevus:** 0.

Sobivad objektid: tee, linn.

Asetamisreeglid: koos ränduri või rüütliga.

Erivõimed: saad lisamängukorra, kui jätkad teed või linna, kus sul on ehitusmeister.



Siga

Tüüp: eriotstarbeline mängunupp. **Tugevus:** 0.

Sobivad objektid: põld.

Asetamisreeglid: koos talupojaga.

Erivõimed: pärast vapiga  linna lõpetamist:
arvutage punktid kõigi sigade eest (3 punkti linna kohta) → tagasta
siga → (valikuline) tagasta talupoeg.

Autorid: Klaus-Jürgen Wrede ja Hans im Glück meeskond

Illustratsioonid: Marcel Gröber

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2025 Brain Games SIA

Brīvības 103-4, Rīga, LV-1001, Latvia

(+371) 67334034

info@brain-games.com

www.brain-games.com



© 2025

Hans im Glück Verlags-GmbH

Birner Str. 15, 80809 München

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de/en